



【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1064

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

【氏名】 武田 賢豪

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100086586

【弁理士】

【氏名又は名称】 安富 康男

【選任した代理人】

【識別番号】 100112025

【弁理士】

【氏名又は名称】 玉井 敬憲

【選任した代理人】

【識別番号】 100113468

【弁理士】

【氏名又は名称】 佐藤 明子

【選任した代理人】

【識別番号】 100115141

【弁理士】

【氏名又は名称】 野田 慎二

【選任した代理人】

【識別番号】 100115820

【弁理士】

【氏名又は名称】 渡辺 みのり

【選任した代理人】

【識別番号】 100118717

【弁理士】

【氏名又は名称】 梅井 美佐

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033891

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0213253

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 無線対応型通信端末ユニット及び遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 各種施設に設置された端末機又は遊技機と通信回線を介して接続されるとともに、情報信号を無線により携帯端末機から受信するための受信部が設けられ、

前記携帯端末機から前記受信部を介して情報信号を受信したことを受けて、前記端末機若しくは遊技機、前記携帯端末機、又は、前記各種施設に設置された情報管理装置と、所定の情報信号の送受信を行う送受信手段を備えたことを特徴とする無線対応型通信端末ユニット。

【請求項 2】 前記各種施設内を監視するための監視用カメラモジュールが接続される接続部が設けられた請求項 1 に記載の無線対応型通信端末ユニット。

【請求項 3】 前記端末機又は遊技機に着脱可能な構造を有する請求項 1 又は 2 に記載の無線対応型通信端末ユニット。

【請求項 4】 請求項 3 に記載の無線対応型通信端末ユニットが着脱可能に装着される装着部が設けられたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、無線対応型通信端末ユニット及び遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

近年、インターネットや携帯電話機等の普及により、携帯電話機等を用い、インターネットを利用して様々なサイトにアクセスし、必要な情報を取得するというように、各個人が容易に必要な情報を取得することが可能となっている。例えば、アミューズメント施設やパチンコホール等の遊技場を利用したい場合、遊技場のサイトにアクセスすることにより、所在地や営業時間等、様々な情報を得ることができる。

また、携帯電話機等を用いて、パチンコホール等の遊技場における遊技球やコイ

ン等の貸し出し等や、遊技場の協力加盟店における景品交換等の各種のサービスを受けることを可能とするシステムが存在する（例えば、特許文献 1 参照）。

【 0 0 0 3 】

さらに、上述した処理を行うに際し、クレジット会社との提携カードや、遊技場独自の会員カード、チェーン店間の景品カード等のカードを媒介として個人固有の情報を提供するシステムが提案されている（例えば、特許文献 2 ～ 4 参照）。

【 0 0 0 4 】

【特許文献 1】

特開 2 0 0 2 - 1 5 9 7 3 0 号公報

【特許文献 2】

特開平 1 0 - 3 2 8 3 8 8 号公報

【特許文献 3】

特開平 5 - 1 1 5 6 0 5 号公報

【特許文献 4】

特開平 1 0 - 1 4 6 4 4 2 号公報

【 0 0 0 5 】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、アミューズメント施設や、パチンコホールといった遊技場においては、遊技場に行くまでの情報をインターネットを行うことにより収集することができるものの、遊技場内において、携帯端末機等を用いることにより遊技場内の遊技機等に関する情報を直接取得することは、あまり行われていなかった。

【 0 0 0 6 】

また、通常、個人により行われる情報の収集は、例えば、各個人が自身の所有する携帯電話等を使用してインターネットを行い、様々なサイトを検索して、各サイトごとの情報を収集するという単発的なものでしかなく、アミューズメント施設、遊技場、レストラン等、様々な場所で、携帯端末を用いることにより情報を取得できるとともに、情報のやり取りを行うことができるようなシステムは存在しなかった。

【 0 0 0 7 】

さらに、上述したカードを媒介として個人固有の情報を提供するシステムは、専用のカードがないと稼動しないため、今日の多種雑多なカードが氾濫している状況下、利用者は自己の所有する多数のカードから該当カードを提示して提示等する必要があり、カードの管理及び利用が煩雑になるとともに、カード発行時に、逐一加入手続きが必要となり、各種施設の事務手続きも煩雑になる問題があった。また、このようなシステムを導入するためには、費用や時間がかかるという問題もあった。

#### 【0008】

本発明等は、上述した課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、比較的安価かつ容易に種々の施設に設置することが可能であり、また、設置された無線対応型通信端末ユニットを用いることにより、利用者が様々な施設内において、携帯端末機等の操作により欲しい情報を取得したり、情報のやり取りを行うことができる無線対応型通信端末ユニット及び該無線対応型通信端末ユニットを備えた遊技機を提供することにある。

#### 【0009】

##### 【課題を解決するための手段】

上述した問題を解決するために、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) 各種施設に設置された端末機又は遊技機と通信回線を介して接続されるとともに、情報信号を無線により携帯端末機から受信するための受信部が設けられ、

上記携帯端末機から上記受信部を介して情報信号を受信したことを受けて、上記端末機若しくは遊技機、上記携帯端末機又は上記各種施設に設置された情報管理装置と所定の情報信号の送受信を行う送受信手段を備えたことを特徴とする無線対応型通信端末ユニット。

#### 【0010】

(1) の発明によれば、上記無線対応型通信端末ユニットは、携帯端末機から情報信号を無線により受信し、端末機や情報管理装置等と所定の情報信号の送受信を行うことができるため、アミューズメント施設、遊技場（パチンコホール）等の様々な施設において、各種施設の利用者が所有する携帯端末と情報のやり取り

等を行うためのシステムを構築することが可能である。

【0011】

また、このような無線対応型通信端末ユニットが設けられた遊技機やアミューズメント機器等を備えた各種施設では、その利用者が、携帯端末機を用いて自己の情報を含む上記各種施設に関する情報や上記端末機又は遊技機が有する他の情報を取得することができるとともに、情報のやり取りを行うことができ、利便性が大幅に増大する。

【0012】

また、上記無線対応型通信端末ユニットは、設置等の作業が容易で、コストも比較的安価であり、また、設置場所や設置目的が限定されず、幅広い用途に対応することができ、各種施設の運営者は、このようなシステムを容易に導入することができる。

【0013】

(2) 上記(1)に記載の無線対応型通信端末ユニットであって、  
上記各種施設内を監視するための監視用カメラモジュールが接続される接続部が設けられた無線対応型通信端末ユニット。

【0014】

(2) の発明によれば、上記接続部を介して監視用カメラを接続することにより、各種施設の内部の様子を容易に観察することができたため、防犯カメラ等として機能させることができる。

【0015】

(3) 上記(1) 又は上記(2) に記載の無線対応型通信端末ユニットであって、上記端末機又は遊技機に着脱可能な構造を有する無線対応型通信端末ユニット。

【0016】

(3) の発明によれば、上記端末機又は遊技機に着脱可能な構造を有しているため、無線対応型通信端末ユニットを簡単に装着したり、取り外したりすることができ、各種施設における端末機や遊技機の入替え、レイアウト変更に対応することができる。

**【0017】**

(4) 上記(3)に記載の無線対応型通信端末ユニットが着脱可能に装着される装着部が設けられたことを特徴とする遊技機。

**【0018】**

(4) の発明によれば、上記遊技機には、無線対応型通信端末ユニットが着脱可能な装着部が設けられているため、上記無線対応型通信端末ユニットを接続する際に、上記無線対応型通信端末ユニットと上記遊技機とを一体化することができ、設置が容易であるとともに、遊技機に揺れ等が発生した場合等においても、上記無線対応型通信端末ユニットが落下しにくく、美観にも優れたものとなる。

**【0019】**

また、このような無線対応型通信端末ユニットが装着された遊技機では、携帯端末機を用いて自己の情報を含む上記各種施設に関する情報や上記遊技機が有する情報を取得することができるとともに、情報のやり取りを行うことができ、例えば、遊技者の利用可能ポイント数等に基づいて遊技球の貸出しを受けることができ、利便性が大幅に増大する。

**【0020】****【発明の実施の形態】**

本発明の実施例について図面に基づいて説明する。

まず、本発明の無線対応型通信端末ユニットを用いた遊技機について図面を用いて説明する。

**【0021】**

ここでは、本発明の無線対応型通信端末ユニットの説明を、遊技機とともに行うこととする。また、遊技機は、上記無線対応型通信端末ユニット等を介して携帯端末機と種々の情報のやり取りを行うことが可能であるが、ここでは、遊技機は、個人情報信号送信手段と応答信号送信手段とを備えているものとして以下の説明を行う。

図1は、無線対応型通信端末ユニットを備えたパチンコ遊技装置1の一例を模式的に示す斜視図である。

**【0022】**



パチンコ遊技装置 1 は、本体装置 10 と、本体装置 10 の右側に設置された台間機 40 と、本体装置 10 の上側に設置されたデータ表示器 50 と、データ表示器 50 の上側に脱着可能に装着された無線対応型通信端末ユニット 100 とを備えている。

#### 【0023】

すなわち、本体枠 12 の上部には、取付部 130、131 が設けられており、無線対応型通信端末ユニット 100 の本体部 101 は取付部 130 に脱着可能に取り付けられている。また、受信部 110 は、受信面 110a を前方へ向けて、取付部 131 に脱着可能に取り付けられており、パチンコ遊技装置 7 の前方から発せられる個人情報信号を受信することができる。さらに、この無線対応型通信端末ユニット 100 の本体部 101 には、配線を介して監視用カメラ 120 が接続されており、この監視用カメラ 120 は、取付部 121 に取り付けられている。

#### 【0024】

本体装置 10 には、本体枠 12 と、本体枠 12 に組み込まれた遊技盤 14 と、遊技盤 14 の前面に設けられた本体枠 12 の窓枠 16 と、窓枠 16 の下側で本体枠 12 の前面に設けられた上皿 20 及び下皿 22 と、下皿 22 の右側に設けられた発射ハンドル 26 と、下皿 22 の左側に設けられた携帯電話機設置台 24 とが配置されている。上皿 20 の前面には、遊技球の貸し出しの際に必要なポイントが表示される度数表示器 23 と、遊技球の貸し出しを受けるための指示の入力を可能とする操作ボタン 25 とが設置されている。

遊技盤 14 の前面には、複数の変動図柄や演出画像等が表示される表示装置 32 が設置されるとともに、複数の障害釘（図示せず）が打ち込まれている。

#### 【0025】

また、発射ハンドル 26 は本体枠 12 に対して回動自在に設けられており、遊技者は発射ハンドル 26 を操作することによりパチンコ遊技を進めることができるのである。発射ハンドル 26 の裏側には、発射モータ（図示せず）28 が設けられている。発射ハンドル 26 が遊技者によって回動操作されたときには、発射モータ 28 に電力が供給され、上皿 20 に貯留された遊技球が遊技盤 14 に順次発射される。発射された遊技球は、遊技盤 14 の上部に移動し、複数の障害釘との

衝突によりその進行方向を変えながら遊技盤 14 の下方へ向かって落下する。

#### 【0026】

台間機 40 は、その前面に、カード挿入口 41 が設けられている。このカード挿入口 41 に、プリペイドカード等が挿入されると、上記プリペイドカードに記憶されたポイントが度数表示器 23 に表示される。また、データ表示器 50 は、その前面にデータ表示部 51 を備えており、このパチンコ遊技装置 1 における遊技結果に基づくデータ等が表示される。なお、これらの台間機 40 とデータ表示器 50 とについては、従来公知のものをを用いることが可能である。

#### 【0027】

無線対応型通信端末ユニット 100 は、本体部 101 と、受信部 110 とを備えている。受信部 110 は、受信面 110a を有しており、赤外線を通信媒体とする個人情報信号を携帯端末機（図示せず）から受信面 110a を介して受信することができる。受信部 110 は、受信面 110a を前方へ向けて設置されており、パチンコ遊技装置 1 の前方から発せられる個人情報信号を受信することができる。

また、受信部 110 と本体部とは配線により接続されており、受信部 110 が受信した個人情報信号は本体部 101 へ供給される。無線対応型通信端末ユニット 100 の本体部 101 には、監視用カメラ 120 が接続されており、遊技場の内部を観察ことができるようになっている。また、無線対応型通信端末ユニット 100 は、パチンコ遊技装置 1 と通信回線を介して接続されている。

#### 【0028】

図 2 は、無線対応型通信端末ユニット 100 を備えたパチンコ遊技装置の他の一例を模式的に示す斜視図である。図 2 においては、上述した図 2 に示した構成要素と対応する構成要素には同一の符号を付した。

#### 【0029】

パチンコ遊技装置 7 は、本体装置 10 と無線対応型通信端末ユニット 100 とを備えているが、本体枠 12 の上部には、図 1 に示したような凹部（取付部）は形成されておらず、無線対応型通信端末ユニット 100 の本体部 101 及び受信部 110 は、図示しない取り付け金具により取り付けられている。

本体装置 10 は、上述した点を除いて、図 2 に示したものと同様であるので、ここでの説明は省略する。

#### 【0030】

なお、本発明の遊技機は、無線対応型通信端末ユニット 100 を備えていれば、必ずしも、図 1 に示したパチンコ遊技装置 1 のように、台間機 40 とデータ表示器 50 とを備えている必要はない。また、上記受信部は、図 1 に示すように、本体装置 10 とは別に設けられていてもよく、図 2 に示すように、本体装置 10 と一体的に設けられていてもよい。

#### 【0031】

図 3 は、図 1 に示したパチンコ遊技装置 1 の構成を示すブロック図である。

パチンコ遊技装置 1 は、CPU (Central Processing Unit) 66、ROM (Read Only Memory) 68 及び RAM (Random Access Memory) 70 を含む制御部 60 を備えている。

#### 【0032】

ROM 68 は、パチンコ遊技装置の遊技全体の流れを制御するプログラム等を記憶するとともに、表示装置 32 に表示される各種の画像データ、後述するスピーカ 46 から出力する各種の音データ等を記憶する。RAM 70 は、上述したプログラムで使用するフラグや変数の値を記憶し、さらに、例えば、新たな入力データや CPU 66 による演算結果や遊技の履歴を示す累積リーチ数、累積変動数及び累積大当たり回数等を記憶する。

CPU 66 は、所定のプログラムを呼び出して実行することにより、演算処理を行い、この演算処理の結果に基づいて各種の画像データ及び音データを電子データとして伝送その他の制御を行うのである。

#### 【0033】

制御部 60 には、発射ハンドル 26 及び球検知センサ 42 が接続されている。発射ハンドル 26 が操作されると、発射ハンドル 26 の回動角度を示す角度信号は制御部 60 に供給される。また、球検知センサ 42 は、遊技盤 14 に設けられた入賞口や始動口等に入った遊技球を検知すると、検知信号を制御部に送信する。

**【0034】**

制御部60には、複数の変動図柄や演出画像等が表示される表示装置32と、遊技状況に応じた各種の音が出力されるスピーカ46とが接続されている。

また、制御部60には、発射モータ28と、ソレノイド48と、各種ランプ34とが接続されており、CPU66における演算処理の結果に応じて駆動信号や駆動電力が供給される。

**【0035】**

また、制御部60には、払出装置59と、度数表示器23と、操作ボタン25とが接続されている。払出装置59は、CPU66からの駆動信号に基づいて動作するものであり、所定数の遊技球を上皿22に払い出す。度数表示器23は、遊技球の貸し出しの際に必要なポイントが表示されるものである。

また、操作ボタン25は、遊技球の貸し出しを受けるための指示の入力を可能とするボタンであり、操作ボタン25が操作されると、払出装置59により所定数の遊技球が上皿22に払い出され、度数表示器23に表示される度数が減少する。

**【0036】**

さらに、制御部60には、無線対応型通信端末ユニット100が接続され、台間機40及びデータ表示器50が接続されている。

台間機40のカード挿入口41にプリペイドカードが挿入されると、プリペイドカードに記憶されたポイントが度数表示器23に表示される。遊技球の貸し出しが行われると、プリペイドカードに記憶されたポイントが書き換えられる。

なお、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与は、台間機40によらず、無線対応型通信端末ユニット100が携帯端末機から受信する要求信号に基づいて行われることとしてもよい。

**【0037】**

データ表示器50は、パチンコ遊技装置1における遊技結果に基づく各種のデータを表示するものである。この遊技結果に基づく各種のデータはRAM70に記憶されているデータである。

なお、データ表示器50への遊技結果に基づく各種のデータの表示は、例えば、

パチンコ遊技装置 1 が起動している間、常時行われることとしてもよく、無線対応型通信端末ユニット 100 が携帯端末機から受信する要求信号に基づいて行われることとしてもよい。

#### 【0038】

次に、無線対応型通信端末ユニット 100 について説明することとする。

図 4 は、図 1 に示したパチンコ遊技装置 1 が備える無線対応型通信端末ユニット 100 の内部構造を示すブロック図である。

無線対応型通信端末ユニット 100 は、本体部 101 と受信部 110 とからなる。本体部 101 は、メモリを有するワンチップの CPU 102 を備えており、CPU 102 には、無線通信回路部 103 と LAN コントローラ部 104 と拡張 I/F 105 とシリアル I/F 106 と汎用 I/O 107 とが接続されている。また、本体部 101 は、電源回路 108 を備えている。

#### 【0039】

CPU 102 が有するメモリには、確認画像データが記憶されている。CPU 102 は、携帯端末機に応答信号を送信する際、確認画像データとともに応答信号を送信する。その結果、確認画像データに基づく確認画像が携帯端末機の表示部に表示されることになる。

なお、パチンコ遊技装置 1 が備える ROM 68 に確認画像データが記憶されていることとしてもよい。このようにした場合、CPU 102 は、携帯端末機に応答信号を送信する際に ROM 68 から確認画像データを取得し、確認画像データとともに応答信号を送信する。

#### 【0040】

無線通信回路部 103 は、例えば、遊技場に設置され、他のパチンコ遊技装置の情報の管理や制御等を行う情報管理装置や、他のパチンコ遊技装置 1 及び／又は遊技場に設置されたパチスロ遊技装置等との無線によるデータの送受信を可能とする。無線通信回路部 103 には、例えば、PC カード等のカード型拡張デバイスを採用することができる。また、LAN コントローラ部 104 は、例えば、上記情報管理装置や、パチンコ遊技装置 1 及び／又は上記パチスロ遊技装置等との有線によるデータの送受信を可能とする。

**【0041】**

拡張 I/F 105 には、例えば、監視カメラやスキャナ等の周辺機器の接続が可能である。シリアル I/F 106 は、シリアル伝送を行うためのインターフェイスであり、例えば、RS-232C や RS-422 等のシリアル伝送方式を採用することができる。また、汎用 I/O 107 は、その他の各種の機器・装置との接続を可能とするものである。

**【0042】**

図 1 に示したパチンコ遊技装置 1 は、シリアル I/F 106 により無線対応型通信端末ユニット 100 と接続されている。

なお、通常、パチンコ遊技装置 1 は、無線対応型通信端末ユニット 100 の LAN コントローラ部 104 により、遊技場に設置された情報管理装置と配線網を介して接続されている。なお、遊技場にパチスロ遊技装置が設置されている際には、パチスロ遊技装置も同様に無線対応型通信端末ユニット 100 の LAN コントローラ部 104 により、配線網を介して情報管理装置と接続されていてもよい。パチンコ遊技装置 1 等を備えた遊技システムについては、後述する。

**【0043】**

ただし、無線対応型通信端末ユニット 100 と、パチンコ遊技装置 1（パチスロ遊技装置）とは、必ずしも、シリアル I/F 106 により接続されている必要はなく、無線通信回路部により無線で接続されていてもよく、LAN コントローラ部 104 により有線で接続されていてもよい。

また、無線対応型通信端末ユニット 100 と、情報管理装置とは、必ずしも、LAN コントローラ部 104 により、有線で情報管理装置と接続される必要はなく、無線通信回路部 104 により無線で接続されていてもよい。

**【0044】**

さらに、本体部 101 の CPU 102 には、受信部 110 が接続されている。受信部 110 は、受信面 110a を有しており、受信面 110a を介して、赤外線を通信媒体とする個人情報信号を携帯端末機から受信することができる。

**【0045】**

ここまでは、遊技機として、パチンコ遊技装置を用いて説明してきたが、本発明

において、遊技機には、パチンコ遊技装置のほかに、パチスロ遊技装置も含まれる。この場合、パチンコ遊技装置の場合と同様に、パチスロ遊技装置が無線対応型通信端末ユニット 100 を備えている。

上記携帯端末機としては、特に限定されるものではないが、例えば、携帯電話機、ノート型パーソナルコンピュータ、PDA (Personal Digital Assistants) 等を挙げることができる。

#### 【0046】

上記無線対応型通信端末ユニット 100 は、携帯端末機から情報信号を無線により受信し、端末機若しくは遊技機、上記携帯端末機、又は、遊技場に設置された情報管理装置と、所定の情報信号の送受信を行うことができるため、パチンコ遊技装置等を備えた遊技場等において、利用者が所有する携帯端末（携帯電話機）と情報のやり取り等を行うためのシステムを構築することが可能である。

#### 【0047】

図 5 は、本発明の遊技機を備えた遊技システムの一例を模式的に示す概念図である。

遊技場 9 には、8 台のパチンコ遊技装置 1 (1A～1H) と、8 台のパチスロ遊技装置 2 (2A～2H) と、情報管理装置 4 とが設置されており、これらのパチンコ遊技装置 1 及びパチスロ遊技装置 2 は、配線網 8 を介して、情報管理装置 4 と接続されている。パチンコ遊技装置 1 及びパチスロ遊技装置 2 は、上述した無線対応型通信端末ユニット（図示せず）を備えており、それぞれ携帯電話機 5 (5A～5B) から、赤外線を通信媒体とする個人情報信号を受信することができる。

#### 【0048】

パチンコ遊技装置 1 及びパチスロ遊技装置 2 が個人情報信号判断手段と応答信号送信手段とを備えている場合、パチンコ遊技装置 1 又はパチスロ遊技装置 2 は、携帯電話機 5 から個人情報信号を受信したか否かを判断し、上記個人情報信号を受信したと判断したとき、個人情報信号を受信したことを示す確認画像を携帯電話機 5 の表示部に表示させるために、携帯電話機 5 に応答信号を送信する。

#### 【0049】

また、情報管理装置 4 が個人情報信号判断手段と応答信号送信手段とを備えている場合、パチンコ遊技装置 1 又はパチスロ遊技装置 2 は、個人情報信号を受信すると、当該個人情報信号を情報管理装置 4 に送信する。情報管理装置 4 は、上記個人情報信号を受信したか否かを判断し、上記個人情報信号を受信したと判断したとき、個人情報信号を受信したことを示す確認画像を携帯電話機 5 の表示部に表示させるために、携帯電話機 5 に応答信号を送信する。このとき、情報管理装置 4 が携帯電話機 5 に対して応答信号を直接送信することとしてもよく、情報管理装置 4 がパチンコ遊技装置 1 又はパチスロ遊技装置 2 を介して携帯電話機 5 に対して応答信号を送信することとしてもよい。

#### 【0050】

上記遊技システムにおいて、情報管理装置は、広義のホストコンピュータであるものとする。すなわち、狭義のホストコンピュータ（例えば、垂直分散システムにおける大型コンピュータ等）だけではなく、サーバ（例えば、水平分散システムにおけるワークステーションやパーソナルコンピュータ等）も含まれるものとする。また、複数のコンピュータの集合により情報管理装置が構成されていてもよいこととする。

#### 【0051】

上記遊技システムにおいて、遊技機は、個人情報信号を携帯端末機から無線により受信するための受信部を備えている。上記携帯端末機から遊技機に送信される個人情報信号の通信媒体としては、特に限定されるものではなく、例えば、電波や赤外線等を用いることが可能である。

#### 【0052】

なかでも、上記携帯端末機から遊技機に送信される個人情報信号の通信媒体としては、赤外線を用いることが望ましい。すなわち、上記遊技機は、赤外線を通信媒体とする個人情報信号を携帯端末機から受信するための受信部を備えていることが望ましい。指向性に優れた赤外線を通信媒体とすることにより、遊技者が誤って他の遊技機に個人情報信号を送信してしまう誤送信を低減することができるからである。また、携帯端末機を遊技機に対向させることにより通信を行うことが可能であるため、通信対象となる遊技機を特定する指示の入力を省略すること



も可能となる。

#### 【 0 0 5 3 】

このような携帯端末機と遊技機との赤外線通信の通信規格としては、特に限定されるものではないが、例えば、I r D A (Infrared Data Association) 等を用いることが可能である。なお、この I r D A には、消費電力、通信可能距離及び通信速度の異なる複数の仕様が存在するが、どの仕様を採用するかについては、特に限定されるものではなく、例えば、携帯端末機の有する機能や、遊技機における受信部の設置位置等に応じて適宜設定することが可能である。

#### 【 0 0 5 4 】

上記遊技システムにおいて、遊技機と情報管理装置とは通信回線を介して接続される。当該通信回線には、有線のみならず、無線による伝送路も含まれる。上記通信回線を有線とした場合、セキュリティ性の向上や、高速通信を実現することができるのに対し、上記通信回線を無線とした場合には、遊技機のレイアウト変更や、遊技機の入れ替え等を行う際の配線作業の簡略化を図ることが可能になる。なお、遊技機及び情報管理装置間の通信方式については、特に限定されるものではない。また、例えば、遊技機の入れ替えを頻繁に行う場合等には、遊技機と情報管理装置とにより、アドホックネットワーク（自立分散型無線ネットワーク）を構築することとしてもよい。簡易なネットワークを安価に構築することが可能となる。

#### 【 0 0 5 5 】

上記遊技システムにおいて、遊技機は、例えば、携帯端末機から発せられた個人情報信号を受信する。この個人情報信号は、例えば、遊技機に対して特定の処理を要求する場合等に、特定の処理を要求する信号（以下、要求信号ともいう）とともに、又は、要求信号が送信された後に、携帯端末機から遊技機へ送信される信号である。

なお、遊技機に対して要求する特定の処理としては、特に限定されるものではないが、例えば、遊技媒体（遊技球やコイン等）の貸し出しに係る処理や、遊技媒体の貸し出しに必要なポイントの付与に係る処理や、データ表示器への遊技結果に基づくデータの表示に係る処理等を挙げることができる。これらの処理につい

ては後述する。

【0056】

また、このような携帯端末機から遊技機への個人情報信号に含まれる個人情報には、携帯端末機及び／又は当該携帯端末機を所有する個人に関する情報が含まれる。例えば、携帯端末機から発せられる個人情報信号に含まれる個人情報としては、例えば、電話番号や、メールアドレス等を挙げることができる。また、上記個人情報には、遊技者が任意に設定したパスワード等も含まれる。

具体的には、上述したように、携帯端末機と遊技機との赤外線通信に I r D A の規格が用いられる場合、個人情報信号の送受信には、例えば、I r M C (Infrared Mobile Communication) の規格等が採用される。I r M C の規格によれば、個人情報は、共通データフォーマットである v C a r d により、個人情報信号として送受信されることになる。この場合、個人情報は、v C a r d の各項目事項に対応する情報ということになる。

【0057】

上記遊技システムにおいて、携帯端末機は、遊技機又は情報管理装置から応答信号を受信する。この応答信号には、個人情報信号を受信したことを示す確認画像となる画像データ（以下、確認画像データともいう）が含まれていてもよい。このようにした場合、応答信号を受信したとき、上記応答信号に含まれる確認画像データに基づいて携帯端末機の表示部に確認画像が表示されることになる。また、先に携帯端末機が備えるメモリに確認画像データを記憶させておき、携帯端末機が応答信号を受信したとき、上記確認画像データに基づいて携帯端末機の表示部に確認画像が表示されることとしてもよい。

【0058】

遊技機が応答信号送信手段を備えている場合、応答信号は、上記遊技機から無線により携帯端末機に送信される。このとき、応答信号の通信媒体としては、携帯端末機から遊技機へ送信される個人情報信号の通信媒体と同様のものを用いることができ、例えば、電波や赤外線等を挙げることができる。

【0059】

一方、情報管理装置が応答信号送信手段を備えている場合、応答信号は、情報管

理装置から遊技機を介して携帯端末機に送信されるか、又は、情報管理装置から遊技機を介さずに直接的に無線により携帯端末機に送信される。

応答信号が、情報管理装置から遊技機を介して携帯端末機に送信される場合、遊技機から携帯端末機へは無線により応答信号が送信されることになる。このとき、応答信号の通信媒体としては、携帯端末機から遊技機へ送信される個人情報信号の通信媒体と同様のものを用いることができ、例えば、電波や赤外線等を挙げることができる。また、応答信号が、情報管理装置から遊技機を介さずに直接的に無線により携帯端末機に送信される場合、上記応答信号の通信媒体には電波等を用いることが可能である。

#### 【0060】

上記遊技システムにおいて、携帯端末機の表示部に表示される確認画像としては、特に限定されるものではないが、例えば、要求信号を受信したことを示す画像や、パスワードが入力されたことを示す画像等を挙げることができる。

また、上記要求信号に係る特定の処理を進める際に追加の指示が入力される場合、確認画像として、追加の指示に係る要求信号を受信したことを示す画像を携帯端末機の表示部に表示させることとしてもよい。例えば、ポイントの購入に係る要求信号を受信したとき、確認画像を表示させ、さらに、ポイント購入数量に係る要求信号を受信したとき、確認画像を表示させることとしてもよいのである。

なお、確認画像については、後で図面を用いて説明することにする。

#### 【0061】

次に、上記遊技システムで用いられる情報管理装置について説明する。

図6は、図1に示した情報管理装置の内部構成を模式的に示すブロック図である。

情報管理装置4は、ハードディスクドライブ88と、CPU82と、ROM84と、RAM86と、無線通信回路部90と、LANコントローラ部92とから構成されている。

#### 【0062】

ハードディスクドライブ88は、例えば、無線通信回路部90又はLANコントローラ部92により、パチンコ遊技装置1又はパチスロ遊技装置2との通信を行

うためのプログラムや、パチンコ遊技装置 1 又はパチスロ遊技装置 2 が備えた無線対応型通信端末ユニット 100 からの個人情報信号等を受信するためのプログラムや、受信履歴データを生成するためのプログラム等を記憶する。

無線通信回路部 90 は、無線対応型通信端末ユニット 100 と無線により通信するためのものであり、LAN コントローラ部 92 は、無線対応型通信端末ユニット 100 と有線により通信するためのものである。

#### 【0063】

図 1 に示した遊技システムにおいては、情報管理装置 4 は、LAN コントローラ部 104 により、配線網 8 を介して、パチンコ遊技装置 1 又はパチスロ遊技装置 2 と有線で接続されているが、無線通信回路部 103 により無線で接続されることとしてもよい。

#### 【0064】

次に、上記遊技システムにおいて行われる処理について、図 7 を用いて説明することにする。

以下においては、パチンコ遊技装置 1、無線対応型通信端末ユニット 100 及び情報管理装置 4 は起動しており、CPU 66、102、82 において用いられる変数は所定の値に初期化され、定常動作しているものとする。

#### 【0065】

図 7 は、パチンコ遊技装置 1 が備える無線対応型通信端末ユニット 100 において実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。このサブルーチンは、予め実行されている無線対応型通信端末ユニット 100 の動作等を制御するプログラムから所定のタイミングで呼び出されて実行されるものである。

#### 【0066】

最初に、CPU 102 は、携帯電話機 5 から要求信号を受信したか否かを判断する（ステップ S10）。

携帯電話機 5 からの要求信号としては、特に限定されるものではないが、例えば、遊技球の貸し出しに係る処理の実行を要求する信号や、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与に係る処理の実行を要求する信号や、データ表示器 50 への遊技結果に基づくデータの表示に係る処理の実行を要求する信号等を挙げるこ

ができる。

#### 【0067】

携帯電話機 5 からの要求信号を受信していないと判断した場合、本サブルーチンを終了する。一方、携帯電話機 5 からの要求信号を受信したと判断した場合、CPU 102 は、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機 5 に送信する（ステップ S 11）。

無線対応型通信端末ユニット 100 の CPU 102 が有するメモリに、確認画像データが記憶されている場合、CPU 102 は、上記メモリから必要となる確認画像データを読み出し、この確認画像データとともに応答信号を携帯電話機 5 に送信する。パチンコ遊技装置 1 が備える ROM 68 に確認画像データが記憶されている場合、CPU 102 は、ROM 68 から必要となる確認画像データを取得した後、この確認画像データとともに応答信号を携帯電話機 5 に送信する。

無線対応型通信端末ユニット 100 から携帯電話機 5 への応答信号は、例えば、受信部 110 を介した赤外線通信により行うことができる。また、個人情報信号に係る個人情報にメールアドレスが含まれる場合には、応答信号として、確認画像データを添付したメールを送信することとしてもよい。また、携帯電話機 5 が備えるメモリに確認画像データが記憶されている場合には、確認画像データは送信されず、応答信号のみが送信される。

このステップ S 11 の処理が行われ、携帯電話機 5 が応答信号を受信すると、確認画像データに基づく確認画像が携帯電話機 5 の表示部に表示される。また、携帯電話機 5 が応答信号を受信したときには、携帯電話機 5 から応答信号の受信を完了した旨の信号（以下、受信完了通知信号ともいう）が送信される。

#### 【0068】

次に、CPU 102 は、携帯電話機 5 から受信完了通知信号を受信したか否かを判断する（ステップ S 12）。CPU 102 は受信完了通知信号を受信していないと判断した場合、処理をステップ S 11 に戻し、引き続き応答信号を送信する。

一方、ステップ S 12 において、受信完了通知信号を受信したと判断した場合、CPU 102 は、要求信号に応じた命令信号を対象機器・装置に送信する（ステ

ップS13)。

#### 【0069】

例えば、上記要求信号が、遊技球の貸し出しに係る処理の実行を要求する信号である場合、CPU102は、シリアルI/F106により、当該要求信号に応じた命令信号を、パチンコ遊技装置1の制御部60が備えたCPU66に送信する。CPU66は、上記命令信号を受信すると、払出装置59を駆動し、所定数の遊技球を上皿22に払い出す処理を行う。

なお、遊技球の貸し出しに係る処理を実行するにあたって、遊技者の個人認証を必要とする場合には、遊技者の個人情報等を照合するため、CPU102は、LANコントローラ部104により、配線網8を介して、上記要求信号に応じた命令信号を情報管理装置4に送信し、遊技球の貸し出しを許可するか否かを問い合わせることとしてもよい。

#### 【0070】

また、上記要求信号が、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与に係る処理である場合、CPU102は、LANコントローラ部104により、配線網8を介して、上記要求信号に応じた命令信号を、情報管理装置4に送信し、ポイントの付与を許可するか否かを問い合わせる。

#### 【0071】

情報管理装置4は、例えば、CAFIS（全国銀行データ通信システム）等のシステムが備える所定の端末装置等へアクセスし、遊技者の利用可能ポイント数等に基づき、ポイントの付与を許可するか否かを判断し、さらに決済等に必要の処理を実行し、処理の結果に応じた信号を無線対応型通信端末ユニット100に送信する。一方、遊技者の利用可能ポイント数を情報管理装置4が記憶・管理している場合、情報管理装置4は、ポイント付与を許可するか否かを判断した後、処理の結果に応じた信号を無線対応型通信端末ユニット100に送信する。無線対応型通信端末ユニット100は、上記応答信号を受信すると、シリアルI/F106により、パチンコ遊技装置1の制御部60が備えるCPU66へ命令信号を送信する。CPU66は、所定数のポイントを度数表示器23に表示させる処理を行う。

**【0072】**

また、上述要求信号が、データ表示器50への遊技結果に基づくデータの表示に係る処理である場合、CPU102は、シリアルI/F106により、上記要求信号に応じた命令信号を、パチンコ遊技装置1の制御部60が備えるCPU66に送信する。CPU66は、遊技結果に基づくデータをRAM70から読み出して、データ表示器50に送信し、データ表示器50のデータ表示部51に、遊技結果に基づくデータを表示させる処理を行う。

**【0073】**

このように、ステップS11において、無線対応型通信端末ユニット100は、携帯電話機5から受信した要求信号の内容に応じて、対象となるパチンコ遊技装置1又は情報管理装置4に対して命令信号を送信する。その結果、遊技球の貸し出しや、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与や、データ表示器50への遊技結果に基づくデータの表示等、遊技者が要求する特定の処理が実行されることになる。勿論、要求信号により遊技機に要求する特定の処理は、上述した例に限定されるものではない。

**【0074】**

次に、CPU102は、対象機器・装置から追加の指示要求信号を受信したか否かを判断する（ステップS14）。

上記要求信号が、遊技球の貸し出しに係る処理の実行を要求する信号である場合、追加の指示要求信号としては、例えば、パスワードの入力を促す画像を携帯電話機5の表示部に表示させるための信号や、遊技球の貸し出し数量の入力を促す画像を携帯電話機5の表示部に表示させるための信号等を挙げることができる。

また、上記要求信号が、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与に係る処理の実行を要求する信号である場合、追加の指示要求信号としては、例えば、パスワードの入力を促す画像を携帯電話機5の表示部に表示させるための信号や、ポイントの購入数量の入力を促す画像を携帯電話機5の表示部に表示させるための信号等を挙げることができる。

また、上記要求信号が、データ表示器50への遊技結果に基づくデータの表示に係る処理の実行を要求する信号である場合、追加の指示要求信号としては、例え

ば、所望するデータの項目の選択を促す画像を携帯電話機 5 の表示部に表示させるための信号や、遊技機の選択を促す画像を携帯電話機 5 の表示部に表示させるための信号等を挙げることができる。

このような追加の指示要求信号に基づいて、携帯電話機 5 の表示部には、追加の指示の入力を促す画像が表示される。遊技者は、このような画像に表された指示に従い携帯電話機 5 を操作することにより、特定の処理を進めるために必要な追加の指示を入力する。その結果、遊技者が要求する特定の処理が進行することになる。

#### 【0075】

ステップ S 1 4 において、対象機器・装置から追加の指示要求信号を受信したと判断した場合、CPU 1 0 2 は、追加の指示要求信号を携帯電話機 5 に送信する（ステップ S 1 5）。なお、無線対応型通信端末ユニット 1 0 0 から携帯電話機 5 への追加の指示要求信号は、上述した応答信号と同様にして送信することが可能である。

#### 【0076】

次に、CPU 1 0 2 は、追加の要求信号を携帯電話機 5 から受信したか否かを判断する（ステップ S 1 5）。

ステップ S 1 0 において受信した要求信号が、遊技球の貸し出しに係る処理の実行を要求する信号であった場合、追加の要求信号としては、例えば、入力されたパスワードに係る信号や、遊技球の貸し出し数量に係る信号等を挙げることができる。

また、ステップ S 1 0 において受信した要求信号が、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与に係る処理の実行を要求する信号であった場合、追加の要求信号としては、例えば、入力されたパスワードに係る信号や、ポイントの購入数量に係る信号等を挙げることができる。

また、ステップ S 1 0 において受信した要求信号が、データ表示器 5 0 への遊技結果に基づくデータの表示に係る処理の実行を要求する信号である場合、追加の要求信号としては、例えば、所望するデータの項目に係る信号や、データを要求する遊技機に係る信号等を挙げることができる。



## 【0077】

ステップS15において、追加の要求信号を受信していないと判断した場合、CPU102は、処理をステップS15に戻し、引き続き追加の指示要求信号を携帯電話機5に送信する。

一方、携帯電話機5からの追加の要求信号を受信したと判断した場合、CPU102は、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機5に送信する（ステップS17）。このステップS17の処理は、ステップS11の処理と略同様であり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。このステップS17の処理が行われ、携帯電話機5が応答信号を受信すると、確認画像データに基づく確認画像が携帯電話機5の表示部に表示される。また、携帯電話機5が応答信号を受信したときには、携帯電話機5から受信完了通知信号が送信される。

## 【0078】

次に、CPU102は、携帯電話機5からの受信完了通知信号を受信したか否かを判断する（ステップS18）。CPU102は受信完了通知信号を受信していないと判断した場合、処理をステップS17に戻し、引き続き応答信号を送信する。

一方、ステップS18において、受信完了通知信号を受信したと判断した場合、CPU102は、追加の要求信号に応じた命令信号を対象機器・装置に送信する（ステップS19）。このように、ステップS19において、無線対応型通信端末ユニット100は、携帯電話機5から受信した追加の要求信号の内容に応じて、対象となるパチンコ遊技装置1又は情報管理装置4に対して命令信号を送信する。

その結果、遊技球の貸し出しや、遊技球の貸し出しに必要なポイントの付与や、データ表示器50への遊技結果に基づくデータの表示等、遊技者が要求する特定の処理が進められていくことになる。勿論、追加の指示要求信号の内容と、追加の要求信号の内容とについては、上述した例に限定されるものではない。

## 【0079】

ステップS14において、要求信号の対象である機器・装置から追加の指示要求信号を受信していないと判断した場合、又は、ステップS19の処理を実行した

場合、CPU102は、対象機器・装置から処理完了通知信号を受信したか否かを判断する（ステップS20）。この処理完了通知信号は、ステップS13において命令信号を受信した対象機器・装置が、上記命令信号に基づいた処理を完了した際に、パチンコ遊技装置1が備える無線対応型通信端末ユニット100に対して送信する信号である。

ステップS20において、処理完了通知信号を受信していないと判断した場合、命令信号に基づく処理が対象機器・装置において完了していないことになるので、CPU102は、処理をステップS14に戻す。

#### 【0080】

一方、ステップS20において、対象機器・装置から処理完了通知信号を受信したと判断した場合、CPU102は、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機5に送信する（ステップS21）。このステップS21の処理は、ステップS11の処理と略同様であり、既に説明済であるので、ここでの説明は省略する。このステップS21の処理が行われ、携帯電話機5が応答信号を受信すると、確認画像データに基づく確認画像が携帯電話機5の表示部に表示される。また、携帯電話機5が応答信号を受信したときには、携帯電話機5から受信完了通知信号が送信される。

#### 【0081】

次に、CPU102は、携帯電話機5からの受信完了通知信号を受信したか否かを判断する（ステップS22）。CPU102は受信完了通知信号を受信していないと判断した場合、処理をステップS21に戻し、引き続き応答信号を送信する。一方、ステップS22において、受信完了通知信号を受信したと判断した場合、本サブルーチンを終了する。

#### 【0082】

図7に示すサブルーチンが実行されているとき、パチンコ遊技装置1は、受信部110を介して携帯電話機5から個人情報信号を受信したか否かを判断する個人情報信号判断手段、及び、上記個人情報信号判断手段が個人情報信号を受信したと判断したとき、個人情報信号を受信したことを示す確認画像を携帯電話機5の表示部に表示させるために、携帯電話機5に応答信号を送信する応答信号送信手

段として機能する。

#### 【0083】

次に、上記遊技システムにおいて、携帯端末機に確認画像が表示されるまでの過程を、携帯端末機の表示部に表示される画像とあわせて、図8、図9を用いて説明することとする。

図8(a)～(d)、図9(a)～(c)は、携帯電話機5の表示部に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

#### 【0084】

まず、遊技者からの指示の入力により、携帯電話機5が備えるメモリに格納された特定のソフトウェアが起動すると、携帯電話機5の表示部には、図8(a)に示す画面画像が表示される。

#### 【0085】

図8(a)に示す画面画像の上側には、「サービスの種類を選択して下さい。」という操作手順を示す画像が表示されている。また、画面画像の中央には、上から順に「パチンコ球、コインの貸出」、「ポイントの購入」、「データ表示」というように、サービスの種類に関する選択肢を示す画像が表示されており、各選択肢を示す画像の左側にはラジオボタンが表示されている。また、画面画像の下側には「送信」、「戻る」という選択肢を示す画像が表示されている。

#### 【0086】

図8(a)に示す画面画像が表示されているとき、遊技者は携帯電話機5を操作し、所定の指示を入力することにより、サービスの種類に関する選択肢のなかから、一のサービスを選択することができ、携帯電話機5からパチンコ遊技装置1に対して要求信号を送信することができる。

#### 【0087】

図7を用いて説明したように、パチンコ遊技装置1が備える無線対応型通信端末ユニット100は、受信部110を介して、ポイントの付与を要求する要求信号を受信すると(ステップS10参照)、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機5に送信する(ステップS11参照)。その結果、携帯電話機5の表示部には、図8(b)に示す画面画像が表示される。

**【0088】**

図8（b）に示す画面画像は、携帯電話機5の表示部に表示される確認画像の一例である。すなわち、図8（b）に示す画面画像の上側には、「送信を完了しました。」というパチンコ遊技装置1が応答信号（個人情報信号）を受信したことを示す画像が表示され、画面画像の中央には「1A CR△△△」という応答信号を受信したパチンコ遊技装置1の台番号及び機台名を示す画像と、「ポイントの購入」という要求信号に係る特定の処理の内容を示す画像とが表示されている。遊技者は、図8（b）に示した確認画像を見ることにより、通信が正確に行われたことを容易に把握することができ、誤送信が生じた場合にも直ちにこれを把握することができる。

**【0089】**

その後、対象機器・装置において、ポイントの付与に係る処理が実行されると、例えば、携帯電話機5に対して、パスワードの入力を促す画像を携帯電話機5の表示部に表示させるための追加の指示要求信号が送信される（ステップS15参照）。その結果、携帯電話機5の表示部には、図8（c）に示す画面画像が表示される。

**【0090】**

図8（c）に示す画面画像の上側には、「パスワードを入力して下さい。」という操作手順を示す画像が表示されており、画面画像の中央にはパスワード入力欄を示す画像が表示されている。また、画面画像の下側には「送信」、「戻る」という画像が表示されている。

**【0091】**

図8（c）に示す画面画像が表示されているとき、遊技者は携帯電話機5を操作し、所定の指示を入力することにより、パスワードを入力することができ、携帯電話機5からパチンコ遊技装置1に対して、入力されたパスワードに係る追加の要求信号を送信することができる。

パチンコ遊技装置1が備える無線対応型通信端末ユニット100は、受信部110を介して、入力されたパスワードに係る追加の要求信号を受信すると（ステップS16参照）、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機5に送信する（ス

テップS17参照)。その結果、携帯電話機5の表示部には、図8(d)に示す画面画像が表示される。

#### 【0092】

図8(d)に示す画面画像は、携帯電話機5の表示部に表示される確認画像の一例である。すなわち、図8(d)に示す画面画像の上側には、「送信を完了しました。」というパチンコ遊技装置1が応答信号(個人情報信号)を受信したことを示す画像が表示され、画面画像の中央には「1A CR△△△」という応答信号を受信したパチンコ遊技装置1の台番号及び機台名を示す画像と、「パスワードの入力」という追加の要求信号に係る処理の内容を示す画像とが表示されている。

遊技者は、図8(d)に示した確認画像を見ることにより、通信が正確に行われたことを容易に把握することができ、誤送信が生じた場合にも直ちにこれを把握することができる。

#### 【0093】

その後、対象機器・装置において、ポイントの付与に係る処理が実行されると、例えば、携帯電話機5に対して、ポイント購入数量の入力を促す画像を携帯電話機5の表示部に表示させるための追加の指示要求信号が送信される(ステップS15参照)。

その結果、携帯電話機5の表示部には、図9(a)に示す画像が表示される。

#### 【0094】

図9(a)に示す画面画像の上側には、「購入するポイント数を入力して下さい。」という操作手順を示す画像が表示されており、画面画像の中央にはポイント購入数量の入力欄が表示されている。また、画面画像の下側には「送信」、「戻る」という画像が表示されている。

#### 【0095】

図9(a)に示す画面画像が表示されているとき、遊技者は携帯電話機5を操作し、所定の指示を入力することにより、ポイント購入数量を入力することができ、携帯電話機5からパチンコ遊技装置1に対して、ポイント購入数量に係る追加の要求信号を送信することができる。

パチンコ遊技装置 1 が備える無線対応型通信端末ユニット 100 は、受信部 110 を介して、ポイント購入数量に係る追加の要求信号を受信すると（ステップ S16 参照）、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機 5 に送信する（ステップ S17 参照）。その結果、携帯電話機 5 の表示部には、図 9（b）に示す画面画像が表示される。

#### 【0096】

図 9（b）に示す画面画像は、携帯電話機 5 の表示部に表示される確認画像の一例である。すなわち、図 9（b）に示す画面画像の上側には、「送信を完了しました。」というパチンコ遊技装置 1 が応答信号（個人情報信号）を受信したことを示す画像が表示され、画面画像の中央には「1A CR△△△」という応答信号を受信したパチンコ遊技装置 1 の台番号及び機台名を示す画像と、「購入ポイント数 50」という追加の要求信号に係る処理の内容を示す画像とが表示されている。

遊技者は、図 9（b）に示した確認画像を見ることにより、通信が正確に行われたことを容易に把握することができ、誤送信が生じた場合にも直ちにこれを把握することができる。

#### 【0097】

上述したように、追加の要求信号に基づいて、ポイントの付与に係る特定の処理が進行していき、当該処理が完了すると（ステップ S20 参照）、パチンコ遊技装置 1 が備える無線対応型通信端末ユニット 100 は、確認画像データを含む応答信号を携帯電話機 5 に送信する（ステップ S21 参照）。その結果、携帯電話機 5 の表示部には、図 9（c）に示す画面画像が表示される。

#### 【0098】

図 9（c）に示す画面画像は、携帯電話機 5 の表示部に表示される確認画像の一例である。すなわち、図 9（c）に示す画面画像の上側には、「サービスの提供を完了しました。」という特定の処理が完了したことを示す画像が表示され、画面画像の中央には「1A CR△△△」という特定の処理が行われたパチンコ遊技装置 1 の台番号及び機台名を示す画像と、「50 ポイント購入」という完了した特定の処理の内容を示す画像とが表示されている。

また、画面画像の下側には「ご利用ありがとうございました。」という画像が表示されている。

遊技者は、図9(c)に示した確認画像を見ることにより、指定したパチンコ遊技装置1において、要求した特定の処理が正確に完了したことを把握することができる。また、要求した特定の処理が正確に行われなかった場合であっても、これを直ちに認識することができるため、例えば、遊技場の店員に通報するというように必要な措置を取ることが可能である。

#### 【0099】

図8～図9を用いて確認画像について説明したが、勿論、本発明に係る確認画像は上述した例に限定されるものではない。また、上述した例では、個人情報信号を受信するごとに、処理の内容に応じた確認画像が表示される場合について説明したが、同内容の確認画像が表示されることとしてもよい。

また、必ずしも、個人情報信号を受信するごとに、確認画像を表示させる必要はなく、要求する処理に内容に応じて、確認画像の表示又は非表示を設定していてもよい。さらに、応答信号を送信するタイミングは、必ずしも、要求信号（個人情報信号）を受信した直後である必要はなく、上記要求信号に基づく処理を実行した後であってもよい。

#### 【0100】

上記遊技システムについて、個人情報信号判断手段と応答信号送信手段とを遊技機が備えている場合を説明したが、上記遊技システムでは、個人情報信号判断手段と応答信号送信手段とを情報管理装置が備えていることとしてもよく、個人情報信号判断手段を遊技機が備え、応答信号送信手段を情報管理装置が備えることとしてもよい。また、個人情報信号判断手段を情報管理装置が備え、応答信号送信手段を遊技機が備えることとしてもよい。

#### 【0101】

以上、本発明の無線対応型通信端末ユニットを備えた遊技機（パチンコ遊技機、パチスロ遊技機）及びこれらの遊技機が設置された遊技場における遊技システムについて詳しく説明してきたが、本発明の無線対応型通信端末ユニットは、遊技機に限らず、遊技場に設置された種々の端末機に設けられていてもよい。すなわ

ち、各遊技機に関する情報や遊技場全体の情報が収められた端末機に無線対応型通信端末ユニットが設けられた場合、携帯電話から無線対応型通信端末ユニットを介して上記端末機に要求情報を送信することにより、遊技者の要請に応じて各遊技機の様々なデータを携帯電話の表示画面に表示するようにすることができる。具体的には、各遊技機の出球率、大当たり回数等の様々なデータを携帯端末の画面に表示させることが可能である。

#### 【0102】

また、遊技機とは別に、端末機としての機能を有する機器であって、遊技球の貸出等を専門に行う機器に無線対応型通信端末ユニットが設けられた場合には、パチンコ遊技機1の場合と同様に、携帯電話等からの要求に従って、遊技球を貸出すことができる。

また、端末機としての機能を有する両替機に無線対応型通信端末ユニットが設けられた場合には、店員等は、両替機内の紙幣や硬貨の数を知ることができ、両替機まで出向かなくても両替機の管理を行うことができる。

#### 【0103】

また、本発明の無線対応型通信端末ユニットは、上記した遊技場に限らず、ゲーム機等が設置されたアミューズメント施設、ファミリーレストラン、コンビニエンスストア等においても用いることができる。

#### 【0104】

(A) ゲーム機等が設置されたアミューズメント施設では、無線対応型通信端末ユニットが取り付けられたゲーム機に、無線対応型通信端末ユニットを介して無線や有線による情報の送受信を行うことにより、以下のような様々な展開を図ることができる。

#### 【0105】

なお、ゲーム機等は、上記無線対応型通信端末ユニットを脱着可能に取り付けられる構造を有していることが望ましい。これは、無線対応型通信端末ユニットを簡単に装着したり、取り外したりすることができ、アミューズメント施設におけるゲーム機や遊技機の入替え、レイアウト変更に容易に対応することができるからである。後述するファミリーレストラン、コンビニエンスストア等に設置す



る端末機も同様の理由から、上記無線対応型通信端末ユニットを脱着可能に取り付けられる構造を有していることが望ましい。

【0106】

① 商品等を購入した金額や、カードの利用回数等に応じてポイントを発行し、蓄積されたポイント数に応じた種々のサービス等を提供するポイント管理システムを利用することが可能なゲーム機では、個人認証方法を適用することにより C A F I S（全国銀行データ通信システム）等のシステムを介して付与された個人の利用可能ポイント数に基づき、所定のゲームを行うことができ、ゲームの成績によっては、個人の所有するポイント数を増加させることができる。

【0107】

② 個々のゲーム機が有線により接続されていない場合にも、無線対応型通信端末ユニットを介したゲーム機と情報管理装置との無線通信により、それぞれのゲーム機でどの程度の回数ゲームが行われ、メダルの投入や払い出しが行われているか等の情報を得ることができ、また、それらの合計量を把握することにより、ゲーム機の収支に関する管理等を行うことができる。

【0108】

③ ゲーム機が個人の記録等を記憶するようなプログラムを有する場合には、パスワード等による個人認証方法を適用して、ゲーム機に記憶された各人の成績や成長度を携帯端末機等に記録させることができるとともに、これらの記録を閲覧することもできる。

【0109】

④ 携帯端末機で育てたキャラクターをアミューズメント施設内のゲーム機に移動させ、上記キャラクターを用いたゲームを行うことが可能となる。

【0110】

⑤ アミューズメント施設内のプログレッシブ機能を有するゲーム機同士を無線対応型通信端末ユニットを介した無線回線で接続することにより、ゲーム機同士をお互いにリンクさせることができる。この場合、ゲームで賭けたメダルの枚数に応じて、メダルがプログレッシブ機能の上にストックされ、早く、高い役で上がった人がストックをとることができる。

## 【0111】

- ⑥ ゲーム機に記憶されたゲームプログラムは勿論、無線対応型通信端末ユニットに納められた動作プログラムをも、情報管理装置等を介した無線回線による送受信によりアップデートすることができる。
- ⑦ ゲーム機同士の通信や、情報管理装置とゲーム機との無線回線や有線回線による通信において、独自の暗号化方式をとることにより、セキュリティー機能の強化を図ることができる。

## 【0112】

(B) 種々の表示を行うための端末機が各テーブルや所定の場所に設置されたレストランでは、端末機に無線対応型通信端末ユニットを取り付け、無線や有線による送受信を行うことにより、以下のような様々な展開を図ることができる。

## 【0113】

- ① 上述したポイント管理システムを利用することが可能なように設定された端末機では、個人認証方法を適用することによりCAFIS（全国銀行データ通信システム）等のシステムを介して付与された個人の利用可能ポイント数に基づき、利用者が所有しているポイントをクーポン券や割引券として使用することができる。

## 【0114】

- ② 携帯電話機から赤外線を用い、無線対応型通信端末ユニットを介して無線通信を行うことにより、携帯電話との連携を目的としたサービスやイベントを利用者に提供することができる。

## 【0115】

- ③ パスワード等の個人認証方法を適用することにより、レストランの会員認証等を行うことができ、サービスポイントのチェック等も行うことができる。

## 【0116】

- ④ レストラン内部に設置された端末機同士や、端末機と情報管理装置とを無線対応型通信端末ユニットを介し、無線回線で接続することにより、各端末に情報を配信し、表示させることができるとともに、端末機同士で情報を送受信することにより利用者同士のコミュニケーション等を図ることができる。

## 【0117】

- ⑤ 報管理装置等を介した無線通信や有線通信により、日替わりメニューや時間限定メニューを各端末で表示させることができる。
- ⑥ 端末機同士や、端末機と情報管理装置と端末機との無線回線又は有線回線による通信において、独自の暗号化方式をとることにより、セキュリティー機能の強化を図ることができる。

## 【0118】

(C) 種々の表示を行うことが可能な端末機やレジを兼ねた上記端末機が各テーブルや所定の場所に設置されたコンビニエンスストア等の売店では、端末機に無線対応型通信端末ユニットを取り付け、無線や有線による送受信を行うことにより、以下のような様々な展開を図ることができる。

## 【0119】

- ① 上述したポイント管理システムを利用することが可能なように設定された端末機では、個人認証方法を適用することによりCAFIS（全国銀行データ通信システム）等のシステムを介して付与された個人の利用可能ポイント数に基づき、利用者が所有しているポイントをクーポン券や割引券として使用することができる。

## 【0120】

- ② 携帯電話機から赤外線を用い、無線対応型通信端末ユニットを介して無線通信を行うことにより、携帯電話との連携を目的としたサービスやイベントを利用者に提供することができる。

## 【0121】

- ③ パスワード等の個人認証方法を適用することにより、コンビニエンスストア等の会員認証等を行うことができ、サービスポイントのチェック等も行うことができる。

## 【0122】

- ④ 売店内部に設置された端末機同士や、上記端末機と情報管理装置とを無線対応型通信端末ユニットを介した無線回線で接続することにより、売店全体での売り上げ動向の把握を行うことができ、これに基づいて商品の入れ替え等に関する

管理等を行うことができる。

【0123】

⑤ 売店内部に設置された端末機同士や、上記端末機と情報管理装置とを無線対応型通信端末ユニットを介し、有線回線で接続することにより、セキュリティー機能を確保することができるとともに、高速通信を行うことが可能となる。

【0124】

⑥ 端末機同士や、端末機と情報管理装置との無線回線又は有線回線による通信において、独自の暗号化方式をとることにより、セキュリティー機能の強化を図ることができる。

【発明の効果】

本発明によれば、上記無線対応型通信端末ユニットは、携帯端末機から情報信号を無線により受信し、端末機や情報管理装置等と所定の情報信号の送受信を行うことができるため、アミューズメント施設、遊技場（パチンコホール）等の様々な施設において、各種施設の利用者が所有する携帯端末と情報のやり取り等を行うためのシステムを構築することが可能である。

【0125】

また、利用者が、携帯端末機を用いて自己の情報を含む上記各種施設に関する情報や上記端末機又は遊技機が有する情報を取得することができるとともに、情報のやり取りを行うことができ、利便性が大幅に増大する。

【0126】

また、上記無線対応型通信端末ユニットは、設置等の作業が容易で、コストも比較的安価であり、また、設置場所や設置目的が限定されず、幅広い用途に対応することができ、各種施設の運営者は、このようなシステムを容易に導入することができる。

【0127】

また、本発明の遊技機には、無線対応型通信端末ユニットが着脱可能な装着部が設けられているため、上記無線対応型通信端末ユニットを接続する際に、上記無線対応型通信端末ユニットと上記遊技機とを一体化することができ、設置が容易であるとともに、遊技機に揺れ等が発生した場合等においても、上記無線対応型

通信端末ユニットが落下しにくく、美観にも優れたものとなる。

【0128】

また、このような無線対応型通信端末ユニットが装着された遊技機では、携帯端末機を用いて自己の情報を含む上記各種施設に関する情報や上記遊技機が有する情報を取得することができるとともに、情報のやり取りを行うことができ、例えば、遊技者の利用可能ポイント数等に基づいて遊技球の貸出しを受けることができ、利便性が大幅に増大する。

【図面の簡単な説明】

【図1】 無線対応型通信端末ユニットを備えたパチンコ遊技装置の一例を模式的に示す斜視図である。

【図2】 無線対応型通信端末ユニットを備えたパチンコ遊技装置の他の一例を模式的に示す斜視図である。

【図3】 図1に示したパチンコ遊技装置の構成を示すブロック図である。

【図4】 図1に示したパチンコ遊技装置が備える無線対応型通信ユニットの内部構造を示すブロック図である。

【図5】 図1に示したパチンコ遊技装置等を備えた遊技システムの一例を模式的に示す概念図である。

【図6】 図5に示した情報管理装置の内部構成を模式的に示すブロック図である。

【図7】 図4に示した無線対応型通信ユニットにおいて実行されるサブルーチンを示すフローチャートである。

【図8】 (a)～(d)は、図5に示した携帯電話機の表示部に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【図9】 (a)～(c)は、図5に示した携帯電話機の表示部に表示される画像の一例を模式的に示す図である。

【符号の説明】

- 1 (1A～1H)、7 パチンコ遊技装置 (遊技機)
- 2 (2A～2H) パチスロ遊技装置 (遊技機)
- 4 情報管理装置

5 (5 A、5 B) 携帯電話機 (携帯端末機)

8 配線網 (通信回線)

9 遊技場

10 本体装置

12 本体枠

14 遊技盤

16 窓枠

20 上皿

22 下皿

23 度数表示器

24 携帯電話機設置台

25 操作ボタン

26 発射ハンドル

32 表示装置

40 台間機

41 カード挿入口

50 データ表示器

51 データ表示部

59 払出装置

60 制御部

66、82、102 CPU

68、84 ROM

70、86 RAM

88 ハードディスクドライブ

90、103 無線通信回路部

92、104 LANコントローラ部

100 無線対応型通信ユニット

101 本体部

105 拡張 I/F

1 0 6 シリアル I / F

1 0 7 汎用 I / O

1 1 0 受信部

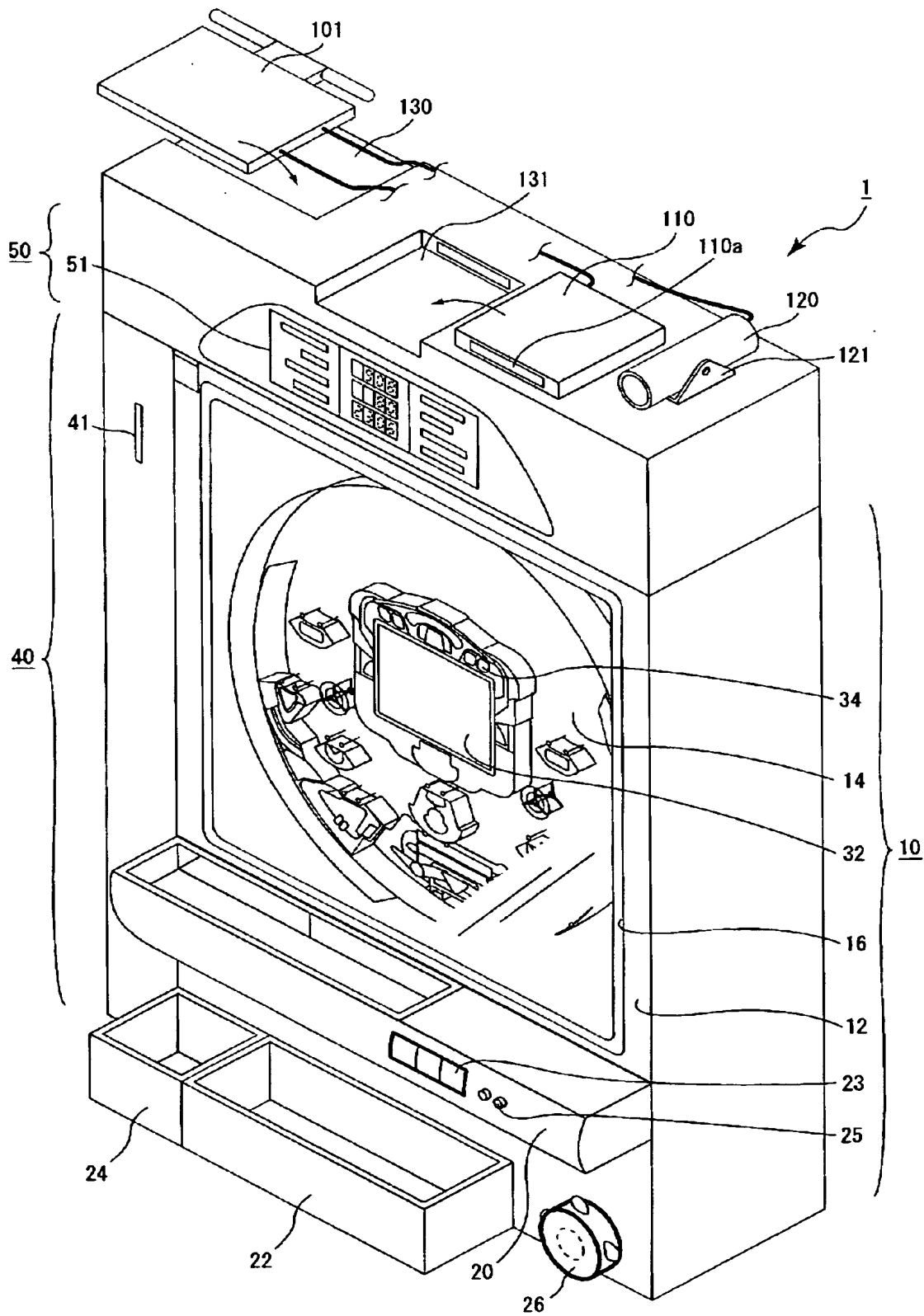
1 1 0 a 受信面

1 2 0 監視カメラ

1 3 0、1 3 1 取付部

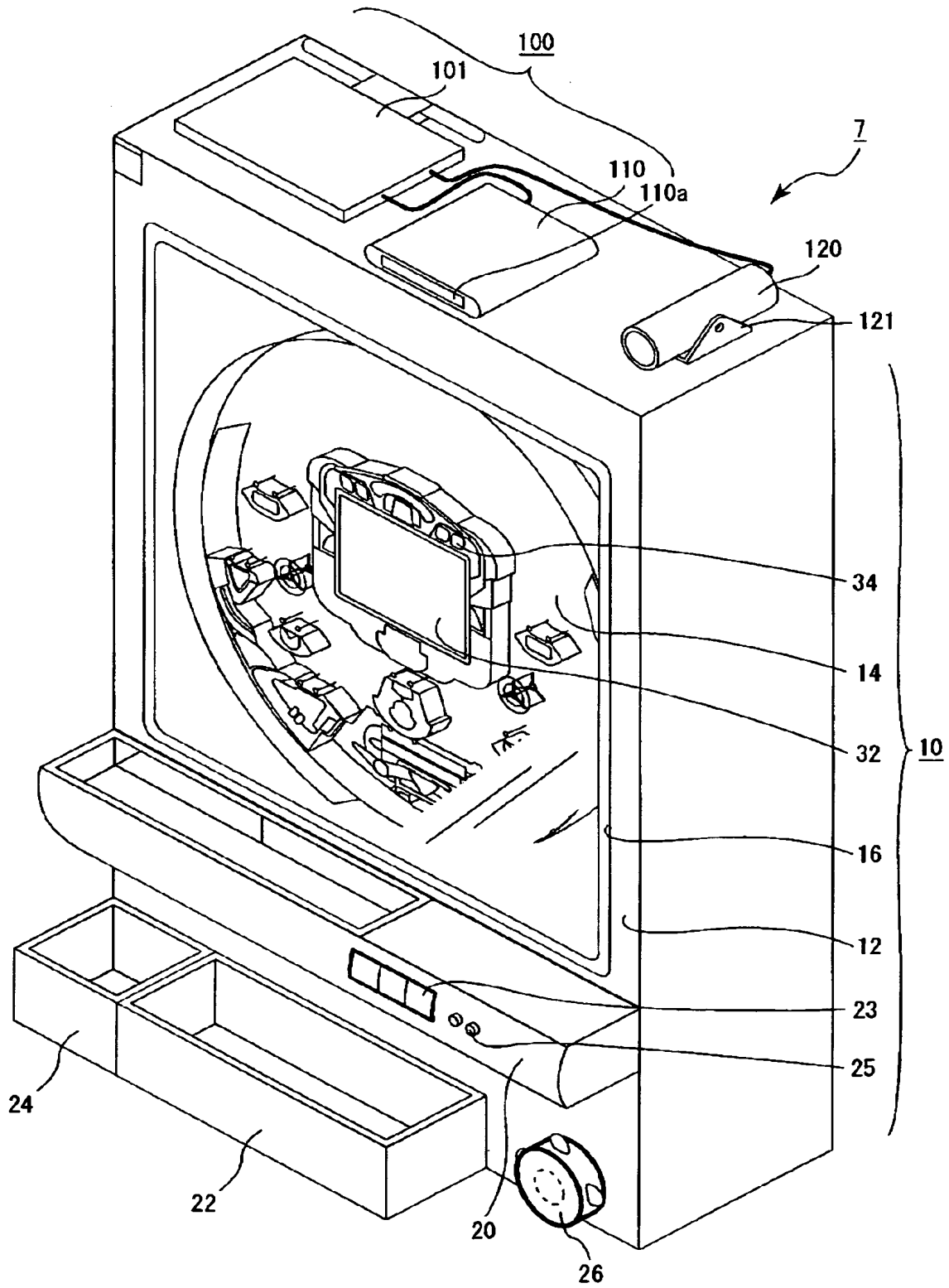
【書類名】 図面

【図 1】

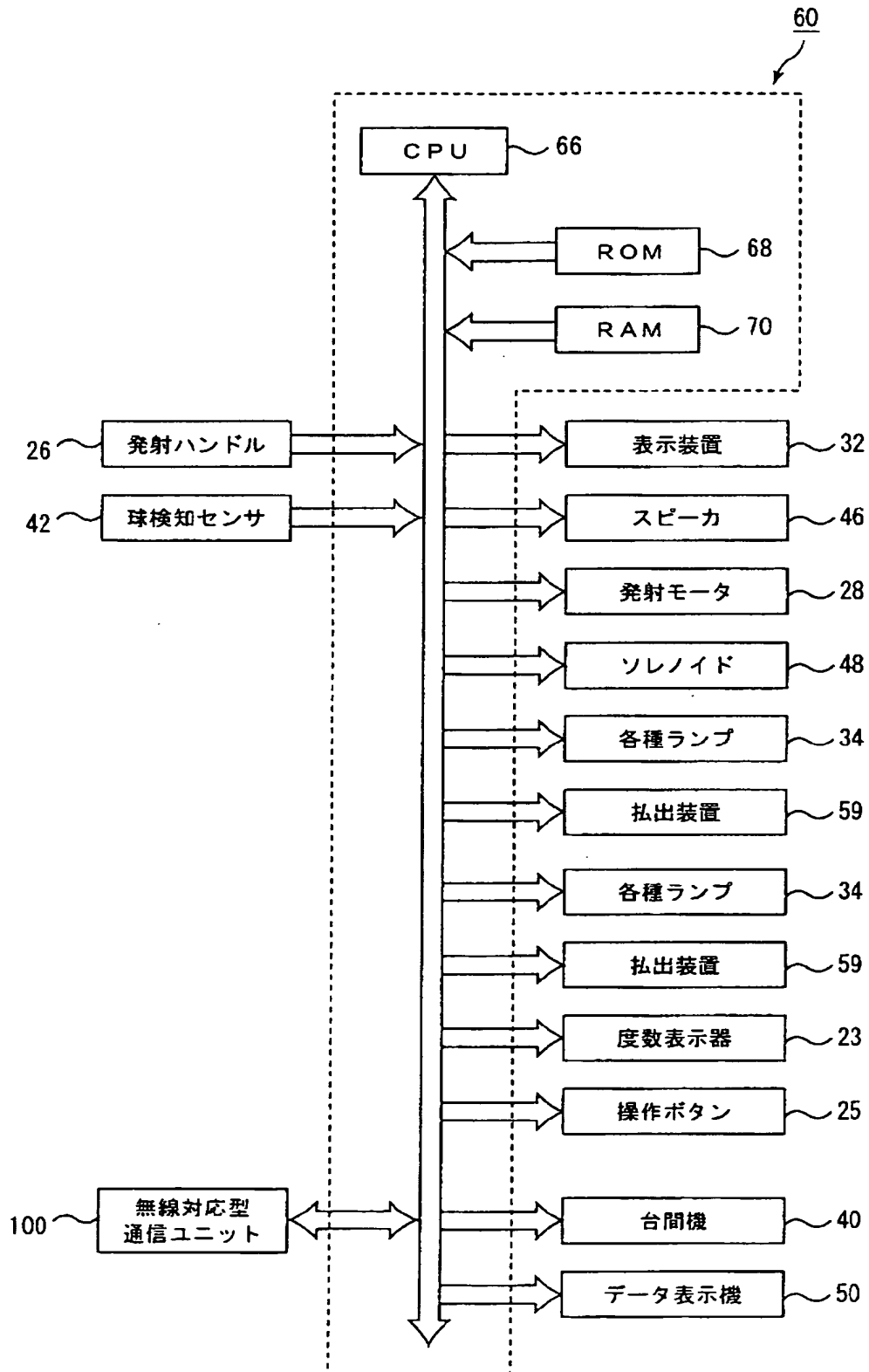




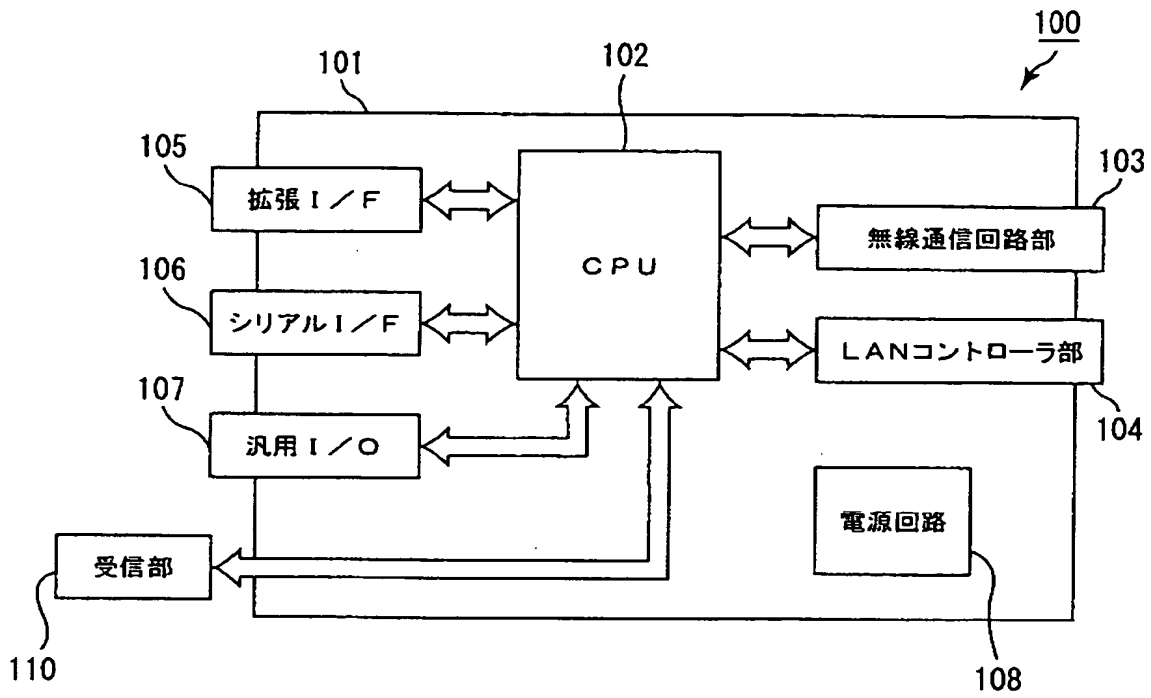
【図 2】



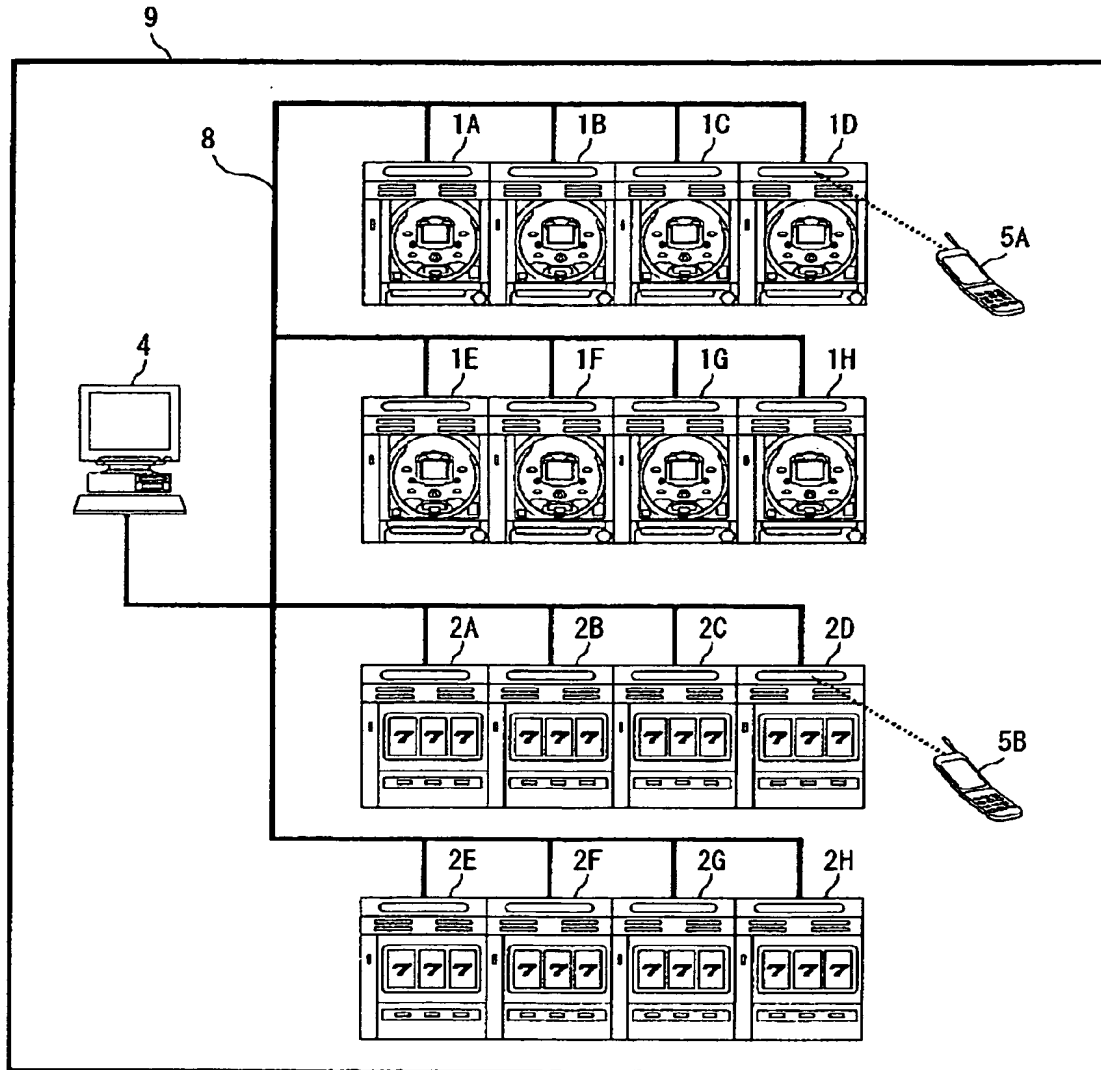
【図 3】



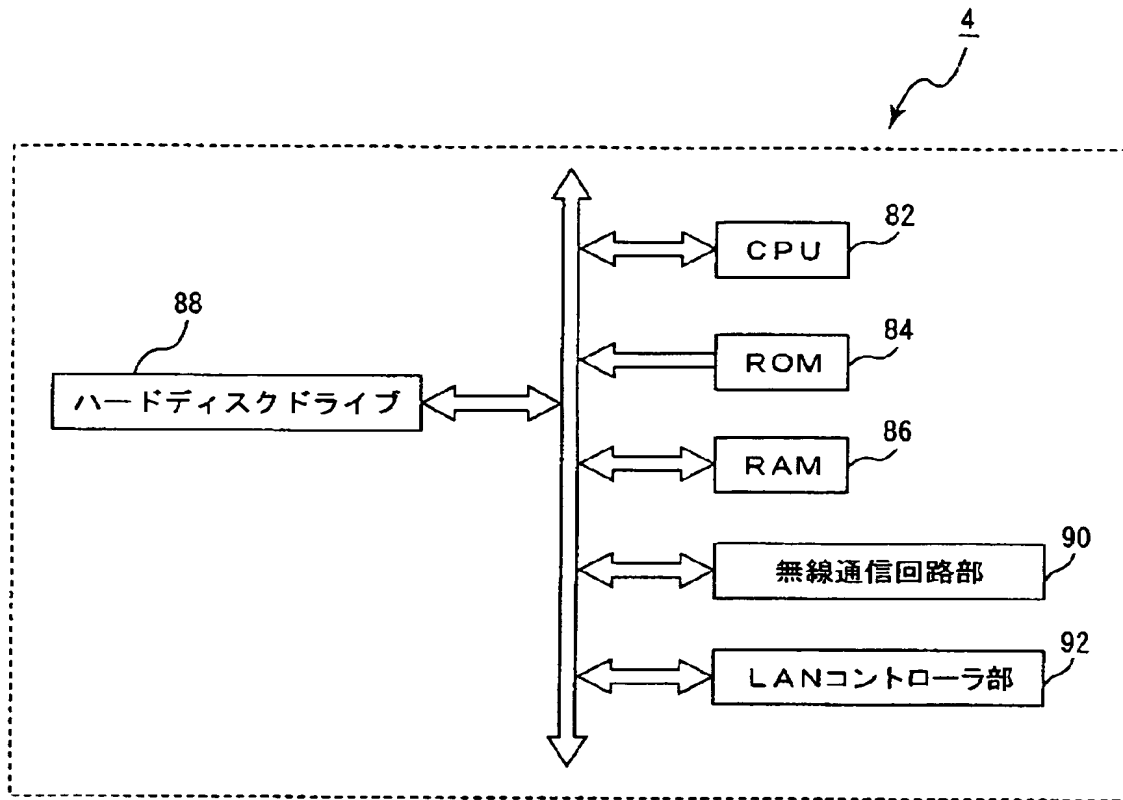
【図 4】



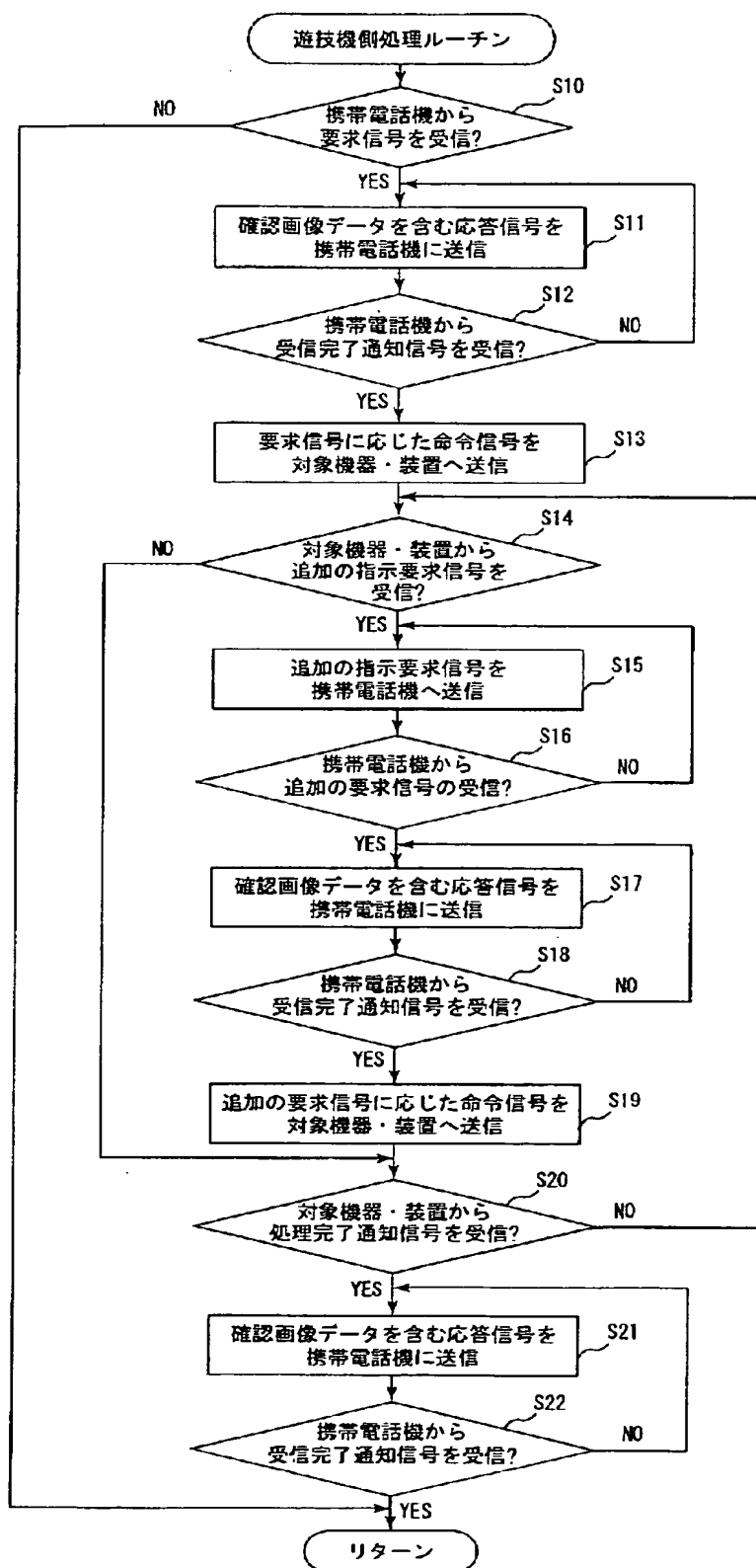
【図 5】



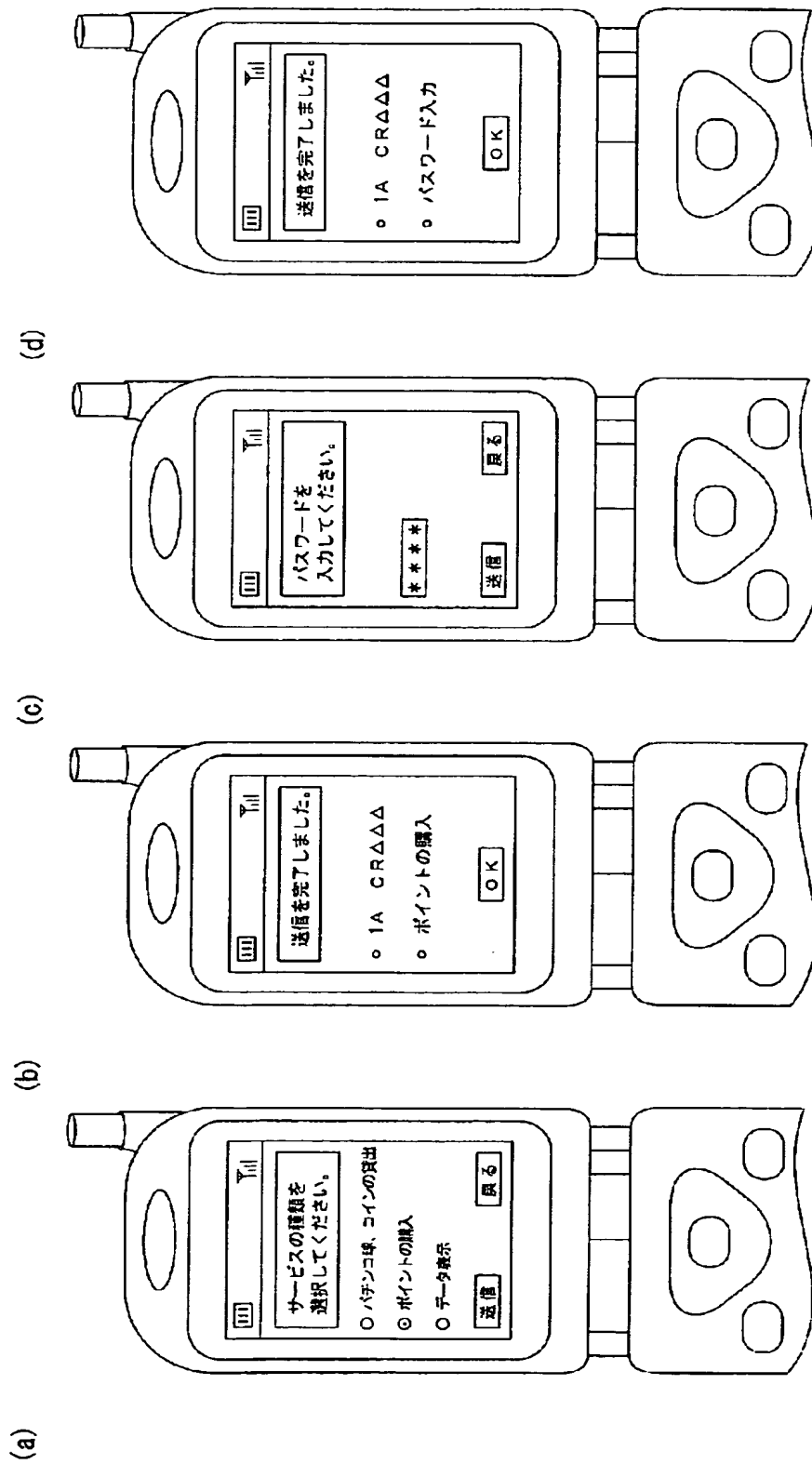
【図 6】



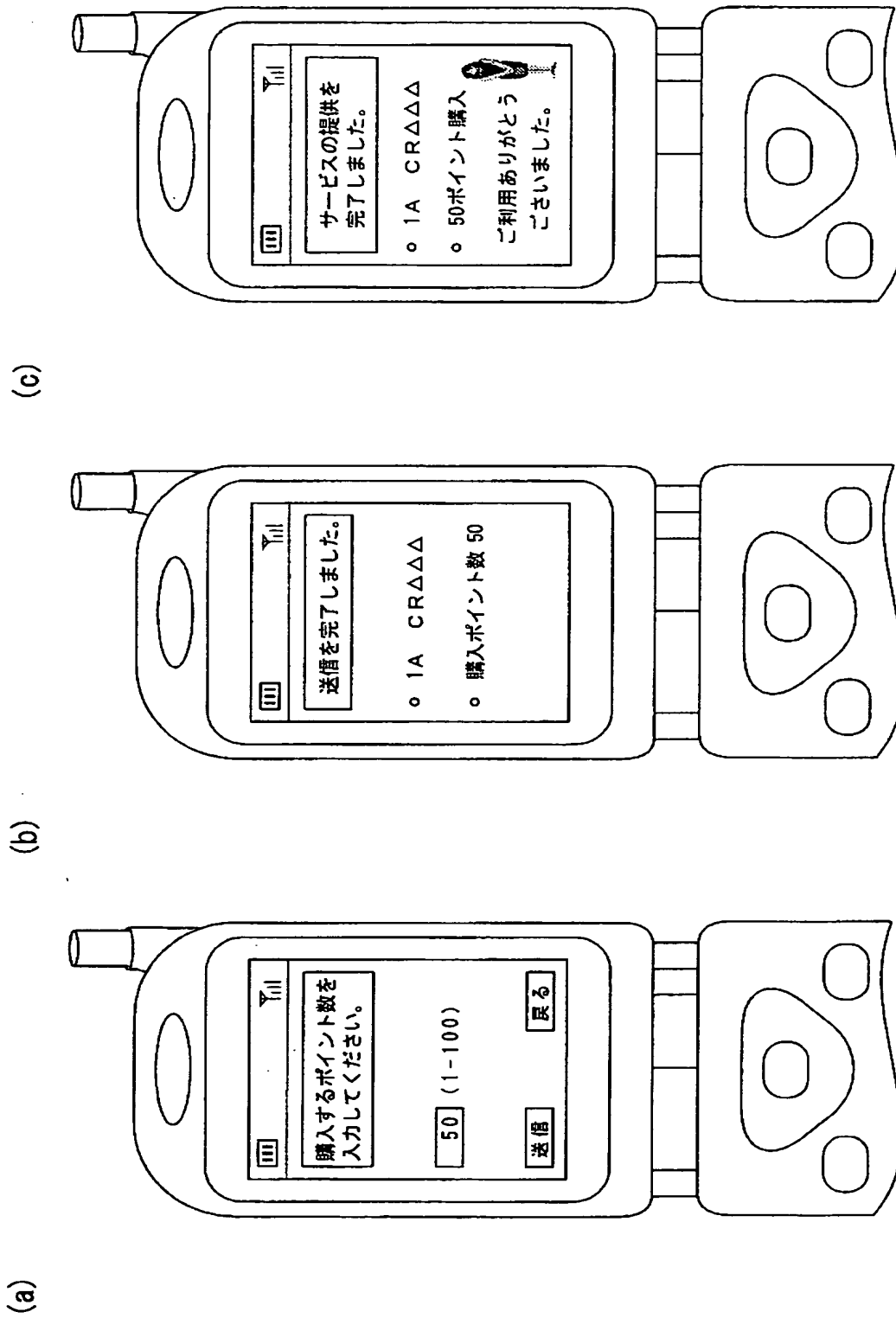
【図 7】



【図 8】



【図 9】





【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 アミューズメント施設、遊技場（パチンコホール）等の様々な施設内の遊技機等に容易かつ安価に設置することができ、これにより、各種施設の利用者が所有する携帯端末と情報のやり取り等を行うためのシステムを構築することが可能であるとともに、利用者の利便性を大幅に増大することが可能な無線対応型通信端末ユニットを提供すること。

【解決手段】 各種施設に設置された端末機又は遊技機と通信回線を介して接続されるとともに、情報信号を無線により携帯端末機から受信するための受信部が設けられ、前記携帯端末機から前記受信部を介して情報信号を受信したことを受けて、前記端末機若しくは遊技機、前記携帯端末機、又は、前記各種施設に設置された情報管理装置と、所定の情報信号の送受信を行う送受信手段を備えたことを特徴とする無線対応型通信端末ユニット。

【選択図】 図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2003-063831
受付番号	50300387217
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成15年 3月13日

<認定情報・付加情報>

【提出日】 平成15年 3月10日

次頁無

特願 2 0 0 3 - 0 6 3 8 3 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [ 5 9 8 0 9 8 5 2 6 ]

1. 変更年月日	1 9 9 8 年 7 月 2 3 日
[変更理由]	新規登録
住 所	東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
氏 名	アルゼ株式会社